LIVE

STAR OCEAN® THE LAST HOPE™

スターオーシャン4

PLAYING MANUAL

SQUARE ENIX.

安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。
この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。
また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。
このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。
あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ●テレビから離れて座る
- ●画面の小さいテレビを使う
- ●明るい部屋でゲームをする
- ●疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。
また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

■このゲームをセーブするためには、最低545KBの空き容量が必要です。

CONTENTS

STAR OCEAN THE LAST HOPE

ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、Xbox 360 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを必ず光デジタルケーブルで、Xbox 360 D 端子 HD AV ケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AV ケーブル、Xbox 360 VGA HD AV ケーブル、Xbox 360 S ビデオ AV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。また、必ずXbox 360 本体 ダッシュボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ設定」の中から「デジタル出力設定」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

※詳しくはお手持ちのAVアンプ等の取扱説明書もお読みください。

STORY & CHARACTERS

ストーリー&キャラクター

西暦2064年……地球は死にかけた。

世界共和国連邦と対立する諸国の衝突により、
第三次世界大戦が勃発。

惜しみなく投入された大量破壊兵器は、
瞬く間に大地を焼き尽くし……
人々に世界の終末を予感させた。

事態を重くみた両陣営は、わずか2週間で停戦協定を締結。
しかし……戦争が終わってもその傷跡は消えない。

環境の悪化に伴い、人口は大幅に減少した。
生き残った人々もまた、
地下都市で幽閉された生活を送っている……

そんななか、戦後発足した拡大国連は、
一気に宇宙へと目を向けた。
USTA……国際科学技術局を設立し、
星の彼方に新天地を求めたのである。

そして、2087年……宇宙暦元年。
トリラス博士によるワープドライブ実験成功により、
人類の夢は現実味を帯びた。

USTAは秘密裏に、宇宙開拓隊SRF計画を推し進め……

宇宙暦10年、ついに今、その第一陣が……

エッジ・マーベリック

性別：男　年齢：20歳
種族：地球人　使用武器：剣

正義感、責任感の強いまっすぐな青年。
滅亡の危機に瀕した人類を救うべく、
第1期SRF(宇宙開拓隊)に志願し、
太陽系外の宇宙へ旅立つ道を選ぶ。
優れた判断能力を持つものの、
すぐに行動に出る性格のせいか、
周囲からは無鉄砲にみられがち。
そのことでレイミによくお説教されている。

レイミ・サイオンジ

性別：女　年齢：19歳
種族：地球人　使用武器：弓

名家である西園寺家に生まれたお嬢様。
幼い頃から続けている弓道は、
達人クラスの腕前を持つ。
周りを気遣う優しい心の持ち主だが、
自分には厳しく、
時に重圧に押しつぶされそうになることも……。
エッジと同じく若くして第1期SRFに選出され、
宇宙へと旅立つことになる。
冷静にエッジをサポートする副官タイプ。

信じてるからね、エッジ

エッジさんからは、まだまだ学びたいことがありますしね

フェイズ・シッファー・ベレス

性別：男　年齢：18歳
種族：エルダー人　使用武器：レイピア

エルダーという惑星の惑星調査団に所属する青年。
礼儀を重んじる性格で、自分にはない部分を
持つ人にはつねに敬意を払って接する。
同じエルダー人でも高度な学習をしないと習得できないような
呪紋も扱え、宇宙探査の小型艇も自作してしまう天才肌。
非常に論理的な思考の持ち主で、
非論理的な人には厳しい口調や態度をとってしまうが、
基本的には人懐っこく純粋な性格。

リムル・レムリ・ファイ

性別：女　年齢：15歳
種族：レムリック人　使用武器：ワンド

惑星レムリックのトリオム村に住む少女。
幼くして両親を失い、祖父に育てられた。
生まれながらにして呪紋の才能を持っており、
自ら召喚したケルベロスを友だちとしている。
甘えっ子でいたずら好きな、人懐っこい性格。
ある事件から心を閉ざしてしまい、
年よりも幼い言葉で話す。
しかし、芯が強く、不遇な境遇にも負けない
元気さを持っている。

呪紋教えて
リム頑張って覚えるのよ

科学者の端くれとして、
自分も君に応えたいと願う

バッカス・D-79

性別：男　年齢：32歳
種族：モーフィス　使用武器：装着型ランチャー

自らの意志でサイボーグの体となった科学者。
正義感は強いが、決して感情に流されることはない。
脳は生体のままであるが、導き出される答えに感情が
伴わない場合もある。己の体を機械化して以降、
メカニック的な分野を極めようとしている。
光学迷彩を使って、姿を消すことができる。

GAME CONTROLS

操作方法

Xbox 360® コントローラーを使った操作です。詳しい操作は各ページを見てください。
なお、白字は各画面での共通操作、黄色字はバトル時のみの操作です。

BACKボタン

- ミニマップのON／OFF(→P.10)
- バトルマップのON／OFF(→P.26)

左トリガー

- 自動走行のON／OFF
- リンクコンボの使用(→P.30)

LBボタン

- 話す／調べる
- 操作キャラクターの変更

左スティック

- 項目の選択
- キャラクターの移動

左スティック ボタン（左スティックを押す）

- ターゲットのロックオン切り替え(→P.33)

方向パッド

- 項目の選択
- 【左右で】操作モードの切り替え(→P.33)

リング ライト

Xbox ガイド ボタン

STAR OCEAN THE LAST HOPE

STARTボタン

- ミニマップの拡大／縮小切り替え
- バトルマップのON／OFF

Xボタン

- ダッシュ
- ラッシュモードの発動(→P.32)

右トリガー

- 歩き／走りの切り替え
- リンクコンボの使用

RBボタン

- カメラを北向きにする
- 操作キャラクターの変更

Yボタン

- キャンプメニューの表示(→P.18)
- バトルキャンプの表示(→P.34)

Bボタン

- キャンセル
- 採集・採鉱をする(→P.11)
- バニッシュリングの使用(→P.13)
- ジャンプ
- サイトアウトの準備(→P.29)

Aボタン

- 決定
- 話す／調べる
- 通常攻撃

右スティック

- カメラの操作

右スティック ボタン (右スティックを押す)

- カメラを背面に回す
- カメラ位置固定の切り替え

※操作設定は、タイトル画面やキャンプメニューの「Settings(セッティング)」で変更できます(→P.25)。

※イベントムービー中にSTARTボタンを押すと、スキップすることができます。

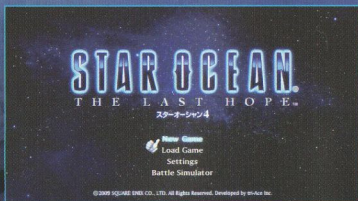
GETTING STARTED

ゲームの始め方

本体の電源を入れて『STAR OCEAN THE LAST HOPE』のディスクを正しくセットすると、オープニングムービーが流れたあと、タイトル画面が表示されます。

ゲーマー プロフィールを選択していない状態でゲームを始めると、ゲーム状態などのデータを保存することができません。ゲーマー プロフィールを選んでから、ゲームを始めてください。

タイトル画面

STARTボタンを押すと4つのメニューが表示されます。左スティックまたは方向パッドで選び、Aボタンで決定しましょう。

New Game	物語の最初からゲームをプレイします。
Load Game	再開するセーブデータを選び、ゲームを続きからプレイします。 ※本ゲームはディスク3枚組です。セーブデータをロードするときに違うディスクが入っている場合は、画面の指示にしたがってディスクを入れ替えましょう。
Settings	ゲームに関するさまざまな設定を変更できます(→P.25)。
Battle Simulator	バトルの基本ルールを確認したり、実際に操作しながらアクションを練習することができます。

データの保存(セーブ)について

フィールドマップ(→P.10)にあるセーブポイントの上でAボタンを押すか、セーブポイントの上でキャンプメニューを開いて「ゲームデータ」の「セーブ」(→P.25)を選ぶと、ゲーム状態を保存できます。

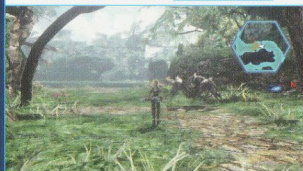
なお、セーブをするには、データを保存する機器に545KB以上の空き容量が必要です。

セーブポイント

HOW TO PLAY

ゲームの進め方

フィールドマップで情報を集めながら冒険し、敵シンボルに触れるとバトルが始まります。
また、フィールドマップでYボタンを押すと、キャンプメニューが表示されます。

フィールドマップ P.10～13

フィールド上を移動して、町で情報収集したりダンジョンを冒険します。

キャンプメニュー P.18～25

キャラクター情報の確認やアイテムの使用、ゲームの各種設定などができます。

バトル P.26～37

キャラクターを操作して敵と戦い、勝利すると経験値などを入手できます。

冒険を進めていくと……

冒険が進むと、エッジたちは拠点として宇宙船カルナス(→P.14)を手に入れます。カルナスがあると、惑星間を自由に移動できたり、さまざまなイベントが起こります。また、アイテムクリエイション(→P.16)でアイテムを作成できるようになります。

FIELD MAP

フィールドマップ

フィールドマップでは、キャラクターを操作して町で情報収集や買い物をしたり、ダンジョンを冒険して物語を進めていきます。

画面の見方

右トリガーを引いて「歩き」と「走り」を切り替え、左スティックでキャラクターを動かします。走っているときにXボタンでダッシュすることもできます。カメラは右スティックで動かすことができ、右スティック ボタンを押すと、カメラがキャラクターの後ろに移動します。

ミニマップ

さまざまなものがアイコンで表示されます。ミニマップの表示／非表示を切り替えるときはBACKボタンを、拡大／縮小を切り替えるときはSTARTボタンを押してください。

コンパス

Nが北の方角を表します。

敵シンボル

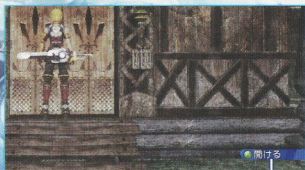
触れるとバトルになります。

■ミニマップの主なアイコン

	現在地		セーブポイント		画面が切り替わる場所（町やダンジョンなど）
	人		回復ポイント		イベントなどが起こる場所

話す／調べる

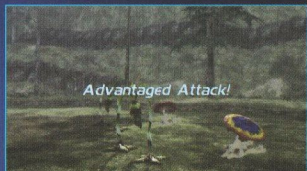
人や宝箱、扉などの前に立つと、画面右下に実行できる行動が表示されます。

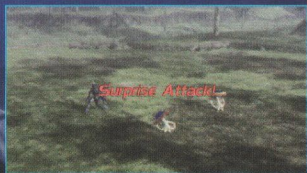
Aボタンまたは LBボタンを押すと、行動を実行することができます。

実行できる行動

エンカウント

フィールドマップで敵シンボルに触れるとバトルになります（→P.26）。これを「エンカウント」といい、敵シンボルとの触れ方によって特殊なエンカウントになることもあります。

アドバンテージアタック（有利戦闘）

敵シンボルの背後から接触すると、アドバンテージアタックになります。
バトル開始から一定時間は敵が無防備なので、バトルを有利に進めることができます。

サプライズアタック（不意打ち）

敵シンボルに背後から接触されると、サプライズアタックになります。
敵に囲まれているうえに、敵のラッシュゲージ（→P.32）がある程度たまった不利な状態でバトルが始まるので注意してください。

レイドアタック（連続戦闘）

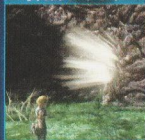
敵シンボルに接触したとき、近くに別の敵シンボルがいると、レイドアタックになります。敵シンボルの数だけ連戦し、途中でバトルから逃げると経験値やフォル（お金）を入手できません。
ただし、最後まで敵を倒すと、連戦の数に応じて入手できる経験値の量が増えます。

採集・採鉱をする

コマンドスキル（→P.20）の「採集」や「採鉱」を持ったキャラクターがいるときに、採集ポイントや採鉱ポイントの前でBボタンを押すと、アイテムを入手できます。

採集ポイント

採鉱ポイント

STAR OCEAN THE LAST HOPE

ショップ

町などにあるショップの店主に話しかけると、4つのメニューが表示されます。
左スティックまたは方向パッドでメニューを選び、Aボタンで決定してください。

アイテムを買う	フォル(お金)を払ってアイテムを買います。
アイテムを売る	持っているアイテムを売ります。
受注する	店主から持ってきてほしいアイテムの注文を受けます。敵を倒して手に入れたり、アイテムクリエイション(→P.16)をしたりして、アイテムを準備しましょう。
納品する	受注していたアイテムを渡して、報酬をもらいます。

売買の方法

左スティックまたは方向パッド上下で買いたい(売りたい)アイテムを選び、左右で数を決めたらAボタンで決定してください。

パーティメンバー

装備品を売買する場合、装備できるキャラクターが明るく表示されます。

カテゴリ

LBボタンまたはRBボタンで、リストを切り替えます。

リスト

数字は左から、価格、売買個数／購入(売却)可能数です。

アイテムの説明

装備品の場合は、Xボタンを押すと攻撃力や防御力などのパラメータ表示に切り替わります。

売買アイテムの合計価格(総計)と精算後の所持金

バニッシュリング

ゲームを進めて「バニッシュリング」を手に入れると、フィールドマップにある氷の塊などの仕掛けを解くことができます。なお、バニッシュリングには「火のリング」などたくさんの種類があり、それぞれ効果が異なります。
いろいろな場所を探索して、すべてのバニッシュリングを見つけましょう。

氷の塊の前でBボタンを押して「火のリング」を使うと……

氷の塊が溶けてなくなり、先に進めるようになった!

バニッシュリングをチャージする

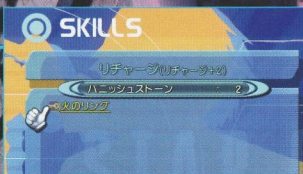
バニッシュリングは種類ごとにそれぞれ使用回数が決められています。0になる前に、下の方法でバニッシュリングをチャージしておきましょう。

バニッシュリング屋に頼む

町などにいるバニッシュリング屋に話しかけると、フォルを払ってバニッシュリングをチャージできます。

スキルを使う

リムルが覚えるコマンドスキル(→P.20)の「リチャージ」を使うと、アイテムの「バニッシュストーン」を消費してバニッシュリングをチャージすることができます。

SKILLS

CALNUS

カルナス

冒険を進めていくと、宇宙船カルナスで惑星間を自由に移動できるようになります。
また、自室で休んだり、仲間キャラクターとさまざまなイベントを楽しむこともできます。

ほかの惑星にワープする

ほかの惑星にワープしたいときは、以下の手順で行ってください。

1. 船長席の前でAボタンを押してください。右の画面が表示されるので、「発進する」を選びましょう。

2. ワープする惑星を選んでください。

3. 確認画面が表示されるので、「はい」を選びましょう。ワープが始まり、目的の惑星まで移動することができます。

自室で休む

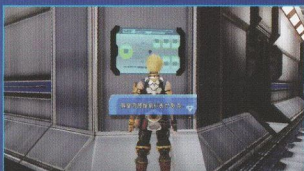
各キャラクターにはそれぞれ自分の部屋があり、ベッドを調べると休憩してHPとMP、状態異常（→P.37）を完全に回復できます。なお、自室で休むとイベントが起きることもあります。

STAR OCEAN THE LAST HOPE

部屋割りをする

廊下にある部屋割り表の前でAボタンを押すと、仲間キャラクターの個室を変更できます。左スティックまたは方向パッドでキャラクターを選んだらAボタンを押し、部屋01～04から変更先を選んでAボタンで決定しましょう。最初は男女を相部屋にはできませんが、相性度が高いと相部屋にすることもできます。

なお、部屋割りで相部屋になったキャラクターによって、いろいろなイベントが起こります。

※エッジは部屋01から動かすことができません。

プライベートアクション

カルナスで仲間キャラクターに話しかけると、プライベートアクションが起こることがあります。プライベートアクションとは、仲間キャラクターとの会話イベントのことです。選択肢が表示された場合は、選択肢のなかから返答を選んでください。

相性度

プライベートアクションが起こるとキャラクター同士の相性度が変化し、相性度が高いキャラクター同士は、部屋割りで男女相部屋にできるようになったりします。

相性度が高くなると、ゲーム中で何か変化が起こるかもしれません……。

ITEM CREATION

アイテムクリエイション

すでに持っているアイテムを使って、
新しいアイテムを作り出すことを「アイテムクリエイション」と呼びます。

アイテムクリエイションを始める

カルナスのミーティングルームにある端末を調べると、右の画面が表示されます。「アイテムクリエイションを起動」を選び、アイテムクリエイションを始めましょう。「IC虎の巻」を選ぶと、アイテムクリエイションの説明を見ることができます。

※アイテムクリエイションは、ゲームを進めるとできるようになります。

アイテムクリエイションの手順

アイテムクリエイションを行う場合は、初めに「レシピを発明する」でレシピを発明してください。次に「アイテムを作成する」を選び、レシピを基にしてアイテムを作成しましょう。

レシピを発明する

キャラクターを複数のグループに分けて各グループで会議し、レシピをそれぞれ発明します。

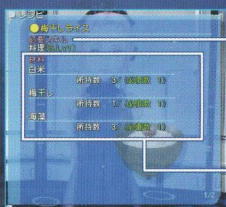
1 キャラクターをGroup 1～4に配置してください。各Groupには最大3人まで配置でき、配置したメンバーのIC能力値の合計で、発明できるレシピが変わります。配置が終わったら、「START」にカーソルを合わせてAボタンを押しましょう。

Xボタンを押すと、GroupのIC能力値の合計とレシピの発明数を確認できます。

2 時計の針が回り始め、一定時間ごとにパーティSP(→P.21)を消費して、レシピを発明します。レシピを発明して、それ以上発明するレシピがなくなったGroupには「No Plan」と表示され、すべてのGroupが「No Plan」になるか、Bボタンを押して「会議終了」を選ぶとレシピの発明を終わります。

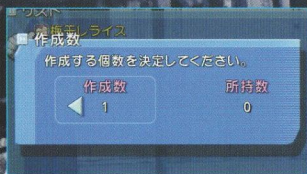
アイテムを作成する

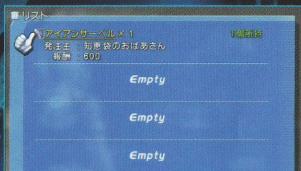
レシピを発明したら、下の手順でアイテムを作りましょう。

1 リストのなかから、作成したいアイテムのレシピを選んでください。レシピに書かれている必要スキルと材料の条件を満たしていると、アイテムを作成できます。

必要スキル

キャラクターごとに「鍛冶」など固有のスキルを持ち、スキルレベルはスキル強化(→P.20)で上げることができます。

材料

2 作成条件を満たしたレシピを選び、Aボタンを押すと右の画面が表示されるので、作成数を設定してAボタンを押してください。アイテムクリエイションが始まり、設定した数だけアイテムを入手できます。

作成したアイテムは……

作成したアイテムは、キャラクターに装備させたりバトル中に使用できるほか、ショップ(→P.12)で受注したアイテムの場合は納品することもできます。ショップへの納品は、報酬をたくさんもらうことができるので、積極的に利用しましょう。

CAMP MENU

キャンプメニュー

フィールドマップでYボタンを押すと、キャンプメニューが表示されます。
キャンプメニューでは、パーティメンバーの状況を確認したり、冒険の準備ができます。

トップメニュー

トップメニューには7つのメニューが表示されます。左スティックまたは方向パッドでメニューを選び、Aボタンで決定してください。

キャラクターの簡易ステータス
(→P.22)

リーダーアイコン

リーダーに設定されているキャラクターに表示されます(→P.23)。
リーダーは、バトル開始時にプレイヤーが操作するキャラクターです。

メニュー(→P.18～25)

メニューの説明

プレイ情報

- ゲームを始めてから現在までのプレイ時間です。
- 現在までの戦闘勝利回数です。
- 現在の所持金(フォル)です。

メニュー アイテム

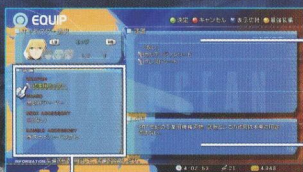
持っているアイテムを使ったり、キャラクターの装備を変更したりできます。

アイテム使用

持っているアイテムを使うことができます。使いたいアイテムを選んだらAボタンで決定し、使う対象のキャラクターを選んでAボタンで使用してください。
なお、装備品の場合は同じ操作でキャラクターの装備を変更できます。

装備

キャラクターの装備を変更します。

1. 装備をしたい、もしくは変更したい部分を選び、Aボタンを押してください。Yボタンを押すと、キャラクターに最適なアイテムを自動で装備します。

アイテムリスト

キャラクターが装備できるアイテムが表示されます。

アイテムの説明

Xボタンを押すと、表示する内容を切り替えることができます。

装備中のアイテム

2. アイテムリストのなかから、キャラクターに装備させたいものを選びましょう。ステータス変化が表示されるので、装備を変更する場合はAボタンで決定してください。

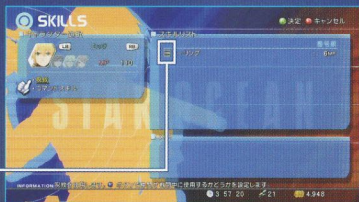
装備変更時のステータス変化

上がるステータスは緑色、下がるステータスは赤色で表示されます。

スキル

スキルの使用や強化などができます。スキルはレベルが上がったり、アイテムの「スキルブック」を読むことで覚えることができます。

スキル使用

回復系の「呪紋」でキャラクターのHPや状態異常(→P.37)を回復したり、「コマンドスキル」でバニッシュリングをチャージしたりできます。

バトル時使用設定

呪紋	回復系の呪紋は明るく表示され、Aボタンで使用できます。なお、Xボタンを押すたびにバトル時使用設定が ON と OFF に切り替わります。オート操作のキャラクターは ON のものをバトル中に使用するので、あらかじめ設定を変更しておきましょう。
コマンドスキル	キャラクターごとの固有スキル(コマンドスキル)です。コマンドスキルには、「採集」や「採鉱」などフィールドマップで使用するものと、「リチャージ」などキャンプメニュー画面から使用するものの2種類があります。

スキル強化

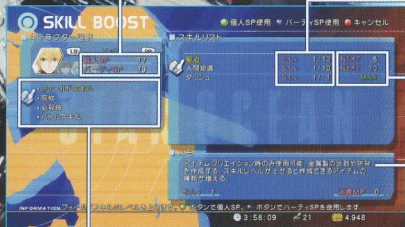
SP(→P.21)を使って、各種スキルのレベルを上げて強化します。
レベルを上げたいスキルにカーソルを合わせてください。Aボタンで個人SPを、XボタンでパーティSPを消費してスキルのレベルを上げることができます。

現在のSP
現在の個人SPとパーティSPがそれぞれ表示されます。

スキルレベル
現在のレベル／最大のレベルです。

レベルアップに必要なSPの値

スキルの説明

スキルの種類

■スキルの種類

フィールドスキル	アイテムクリエイションで必要になるスキルや、バトル中つねに効果が発揮されるスキル、コマンドスキルのことです。
呪紋	バトル中にバトルキャンプ(→P.34)から使うスキルのことです。
必殺技	技設定でセットして、バトル中にリンクコンボ(→P.30)から使うスキルのことです。
バトルスキル	技設定でセットすると、バトル中に自動で効果を発揮するスキルのことです。

技設定

バトル中にリンクコンボから使う必殺技のスキルと、バトル中に自動で効果を発揮するバトルスキルを、CPの残りポイントの分だけキャラクターごとにセットできます。

スキルリスト

キャラクターが覚えているスキルが表示されます。数字はセットに必要なCPの値です。

CP(キャパシティポイント)

残りのポイント／最大ポイントです。セットを解除すると、残りポイントが回復します。なお、最大ポイントはキャラクターのレベルが上がると増えます。

必殺技
(リンクコンボから使用するスキル)

バトルスキル
(戦闘中に自動で効果を発揮するスキル)

スキルの説明

SP(スキルポイント)について

SPには個人SPとパーティSPがあり、それぞれ以下のような違いがあります。

個人SP	キャラクターのレベルが上がると入手でき、スキルの強化に使用できます。
パーティSP	宝箱を開けたり採集を行ったときなどに入手でき、アイテムクリエイションでレシピを発明するときや、スキルの強化をするときに使用できます。

キャラクター

各キャラクターのステータスを見たり、作戦を設定できます。

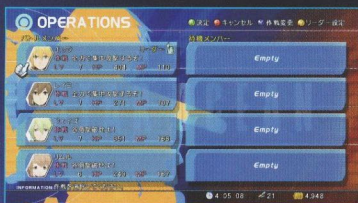
ステータス

キャラクターの名前やステータス、装備品、属性(→P.36)の一覧が表示され、左スティックまたは方向パッド上下で設定している技の一覧画面に切り替わります。
なお、Aボタンを押すと、キャラクターの名前を変更することができます。

■ステータス一覧

HP	ヒットポイント(体力)を表します。現在のHP／最大HPです。 HPが0になると戦闘不能になり、バトル中に行動できなくなります。
MP	メンタルポイント(精神力)を表します。現在のMP／最大MPです。 呪紋やリンクコンボ(→P.30)などを使うときに消費し、MPがなくなると使用できません。
LV	現在のレベルです。
EXP	バトルに勝利すると経験値(EXP)が手に入ります。 これが一定までたまるとレベルアップし、HPやMPなどが上がります。
NEXT	次のレベルアップに必要な経験値です。
SP	現在のスキルポイント(個人SP)です。
ATK	武器などで物理攻撃をするときの攻撃力です。
INT	呪紋で攻撃するときの攻撃力です。
DEF	物理攻撃に対する防御力です。
HIT	数値が高いほど、物理攻撃の命中率が上がります。
GRD	数値が高いほど、物理攻撃を受けるときの回避率が上がります。

作戦

バトルの参加メンバーの入れ替えや、各キャラクターのバトルでの行動、リーダーを変更できます。

■作戦設定時の操作

メンバーを入れ替える	入れ替えたいキャラクター→入れ替えるキャラクターの順に選んでください。
作戦を変更する	キャラクターを選んでXボタンを押すと、作戦の一覧が表示されます。設定する作戦を選んでください。
リーダーを替える	キャラクターを選んでYボタンを押すと、リーダー(バトル開始時の操作キャラクター)を変更できます。

BEAT

バトル時の戦闘スタイル(BEAT)を、3種類のなかから選択できます。キャラクター→設定するBEATの順に選択してください。

BEATのランクとランクゲージ

選択中のBEATの効果

BEATの種類とランク

BEATには以下の3種類があります。バトルに勝利すると、設定しているBEATのランクゲージがたまってランクが上がります。ランクが上がるとそれぞれのBEATの効果がアップしていきます。なお、Neutralのランクを上げることはできません。

BEAT.S(Strike)	攻撃型	サイトアウト(→P.29)重視の戦闘スタイルです。
BEAT.N(Neutral)	標準型	ステータスアップ重視の戦闘スタイルです。
BEAT.B(Burst)	守備型	ラッシュモード(→P.32)重視の戦闘スタイルです。

メニュー 資料

冒険に関するさまざまな情報を確認できます。

辞書	ゲームに登場する用語を確認できます。用語はゲームを進めると増えていきます。
レシピ	アイテムクリエイションで発明したレシピを確認できます。
あらすじ	これまでの冒険のあらすじを確認できます。
クエスト	現在受けているクエスト(→P.39)を確認できます。

メニュー コレクション

アーツコレクション(→P.41)の達成状況や、データを入手した宇宙船や武器、モンスターの情報を確認することができます。

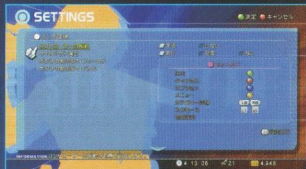
アーツ	キャラクターごとに設定されている、アーツコレクションの達成状況を確認できます。達成したものには★、達成していないものには★が表示されます。
スペースシップ	これまでに獲得したスペースシップ(宇宙船)を確認できます。 スペースシップを選んでAボタンを押すと、詳しい説明が表示されます。
ウェポン	これまでに獲得したウェポン(武器)を確認できます。 ウェポンを選んでAボタンを押すと、詳しい説明が表示されます。
モンスター	これまでに戦ったモンスターのデータを確認できます。なお、分析率が100%になったモンスターは、モンスタージュエルに情報を宿すことができます。

モンスタージュエル

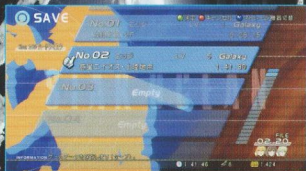
同じモンスターと戦うと、モンスターの分析率が少しずつ上がります。分析率が100%になったモンスターを選んでAボタンを押すとメニューが表示され、「モンスタージュエルに宿す」でモンスターの情報をモンスタージュエルに宿せます。
モンスターの情報を宿したモンスタージュエルは、「火に強い」など、そのモンスターの特徴を持ったアクセサリーになります。

モンスターの分析率

メニュー セッティング

ゲームに関するさまざまな設定を変更できます。

コントローラーの振動	コントローラーを振動させるかどうか設定できます。
サイトアウト演出	サイトアウト(→P.29)時のスロー演出を、「あり」「可変」「なし」のなかから設定することができます。
ボタンの割り当て・フィールド	フィールドマップでの操作ボタンを設定できます。
ボタンの割り当て・バトル	バトル時の操作ボタンを設定できます。
バトルカメラ	バトル時のカメラを固定にするかどうか設定できます。
カメラ操作(上下)	右スティックを上(下)に倒したとき、カメラがズームインとズームアウトのどちらになるか設定できます。
カメラ操作(左右)	右スティックを左(右)に倒したとき、カメラが左と右のどちらに回転するか設定できます。
バトルボイス	戦闘中のボイス(声)の有無を設定できます。
イベント字幕	イベント時に字幕を表示させるかどうか設定できます。
スピーカー環境設定	画面の指示にしたがって、スピーカーの環境設定を行います。
BGMボリューム	BGM(音楽)の音量を調整できます。
SEボリューム	SE(効果音)の音量を調整できます。
イベントボイスボリューム	イベント時のボイス音量を調整できます。
バトルボイスボリューム	バトル時のボイス音量を調整できます。
セッティング内容初期化	すべての設定内容を初期状態にもどします。

メニュー ゲームデータ

ゲーム状態の保存と読み込みができます。
ゲーム状態を保存するときは「セーブ」を、セーブしたところからやり直す場合は「ロード」を選んでください。なお、「セーブ」はセーブポイント(→P.08)の上にいるときに行えます。

BATTLE
SCREENS & RULES

バトル：画面の見方とルール

フィールドマップで敵シンボルに触れたりイベントで戦闘になると、バトル画面に移ります。ここではバトル画面の見方や基本的なルールを説明します。

バトル画面の見方

バトルが始まると下のような画面になります。なお、バトル中にYボタンを押すとバトルキャンプ(→P.34)が表示され、アイテムを使ったり逃げたりできます。

ターゲットしている敵の情報

バトルメッセージ

バトルマップ

バトル中の簡単なマップが表示されます。▲は操作キャラクター、■は味方、■は敵の位置です。

ボーナスボード

連続ヒット数

ターゲット表示

操作キャラクターがターゲットしている敵に表示されます。

キャラクターウィンドウ

上段がHPゲージ、中段がMPゲージ、下段がラッシュゲージ(→P.32)です。

ボーナスボード

敵をクリティカルヒットで倒したり複数の敵を同時に倒したりすると、ボーナスボードに色のついたボードが出現します（条件によってボードの色が異なります）。その状態でバトルに勝利すると、経験値が多くもらえるなど、さまざまなボーナスが得られます。

バトルの基本ルール

プレイヤーはリーダー（→P.18、23）に設定したキャラクターを操作して戦い、それ以外のキャラクターは、あらかじめ設定された作戦にしたがって自動で戦います。
画面上の敵をすべて倒すと勝利です。経験値やフォル（お金）を獲得でき、アイテムを入手できることもあります。

ゲームオーバー

キャラクター全員がマヒ状態（→P.37）か戦闘不能になると敗北して、ゲームオーバーになります。
Aボタンを押すとロード画面になるので、再開するデータを選びましょう。

リザルト画面

バトルに勝利すると、リザルト画面が表示されます。獲得した経験値やフォル、アイテムの確認ができます。

レベルアップ

獲得した経験値が一定値に達したキャラクターはレベルアップして、ステータスが上がります。また、新しいスキルを覚えることもあります。

BATTLE ACTIONS

バトル：アクション

バトルでは、いろいろなアクションを使って敵を攻撃します。
キャラクターによって、同じ操作でもアクションが異なることがあります。

移動

左スティックを倒すと、キャラクターを移動させることができます。

ガード

立ち止まっているときか移動中に敵の攻撃を受けた場合、キャラクターがガードしてダメージを受けない場合があります。ガードは、敵のHIT(→P.22)と味方キャラクターのGRD(→P.22)の高さで、発生する確率が変化します。

ジャンプ

Bボタンを押したまま左スティックを倒すと、キャラクターがジャンプします。
なお、一部のキャラクターはジャンプ中にAボタンを押すと、ジャンプ攻撃ができます。

サイトアウト

操作キャラクターが敵からターゲットされているとき、すばやく移動して敵の背後に回り込んだり、視界から消える動作のことを「サイトアウト」といいます。

1 Bボタンを押し続けて、キャラクターをサイトアウト準備完了状態にしましょう。ただし、その状態でさらにBボタンを押し続けると疲労状態になり、一定時間動けなくなるので注意してください。

Bボタンを押し続ける

準備完了状態

Bボタンを押し続ける

疲労状態

2 敵からターゲットされるとサイトインアイコンが表示されるので、Bボタンを押している状態で左スティックを倒してください。サイトアウトが発動して敵の背後に回り込み、敵はターゲットを見失ってサイトオフアイコンが表示されます。
サイトオフになった敵に攻撃すると、最初の一撃が必ずクリティカルヒットになります。
※敵との距離や操作キャラクターによって、アクションが異なります。
※サイトアウトで背後に回り込むと、カウンター攻撃をしてくる敵もいます。

サイトインアイコン

サイトオフアイコン

視界とターゲットについて

敵は、自分の視界の範囲内にいるキャラクターをターゲットします。
敵にターゲットされたくないときは、敵の背後に移動して回り込みましょう。敵の視界から外れている間は、敵の攻撃を受けることがありません。

通常攻撃

Aボタンを押すと、装備している武器を使って最大3回まで連続で攻撃できます。なお、敵との距離が遠い場合は、自動で距離を詰めてから攻撃します。

※左スティックとの組み合わせやキャラクターの状態などにより、攻撃方法は変化します。

リンクコンボの使用

左トリガーまたは右トリガーを引くと、操作キャラクターにセットしているリンクコンボ（必殺技と一部の呪紋）で攻撃します。リンクコンボを使えば、連続して攻撃することができます（→P.31）。

なお、リンクコンボは使用するときにMPを消費し、MPがなくなると使用することができなくなります。

セットするリンクコンボを増やすには……

各キャラクターのリンクコンボをセットできる数は、最初は左トリガーと右トリガーにそれぞれ1つずつです。

ただし、スキル強化（→P.20）で「リンクコンボ」のスキルレベルを上げると、左トリガーと右トリガーにそれぞれ最大3つまでセットできるようになります。なお、リンクコンボのスキルは、ゲームを進めるとショップで買えるようになります。

「リンクコンボ」のスキルレベルを上げて強化すると……

セットできるリンクコンボの数が、3つずつに増えた!

リンクコンボの連続使用

リンクコンボは攻撃中に連続して使用できます。たとえば、左トリガーのリンクコンボを使用中に右トリガーを引くと、右トリガーにセットされたリンクコンボが発動して連続攻撃になります。

通常攻撃とリンクコンボを組み合わせる

通常攻撃中にリンクコンボを使うと攻撃がつながり、敵に反撃するスキを与えずに連続攻撃ができるため、とても有効です。

1 通常攻撃

2 リンクコンボ

3 リンクコンボ

コンボをつなげる

連続攻撃で敵に反撃のスキを与えないようにすると、バトルを有利に進められますが、操作キャラクターのみで連続攻撃を続けるには限界があります。
作戦（→P.23）で仲間に同じ敵を狙うように指示し、コンボをつなげていきましょう。

（→P.23）

ラッシュゲージをためる

敵に攻撃を当てたり敵から攻撃を受けたとき、サイトアウト(→P.29)の準備をしている間は、ラッシュゲージがたまっていきます。ラッシュゲージが最大になると、ラッシュモードやラッシュコンボモードを発動できます。

ラッシュゲージ

ラッシュモードの発動

ラッシュゲージが最大の状態でXボタンを押すと、ラッシュモードが発動します。ラッシュモードを発動すると、ラッシュゲージを時間の経過とともに消費して、下のような効果を得ることができます。

■効果の例

- 発動したキャラクターの移動速度と攻撃速度が上がる。
- 攻撃を受けたときのダメージが減少する。
- 攻撃を受けたときにのけぞらなくなる。

ラッシュコンボモードの発動

ラッシュゲージが最大の状態でXボタンと同時に左トリガーまたは右トリガーを引くと、ラッシュコンボモードが発動します。ラッシュコンボモードを発動するとラッシュゲージが0になりますが、敵の反撃を受けることなく一方的にリンクコンボで攻撃できます。また、画面右下に表示されたボタンを押すと、仲間もリンクコンボを使って連携攻撃をしてくれます。

※セットできるリンクコンボの数が増えると、攻撃回数も増えていきます。

画面右下に表示されたボタンを押してください。成功すると……

仲間キャラクターが続けてリンクコンボで攻撃してくれます。

その他の操作

バトル中には、次のような操作もできます。

ターゲットのロックオン

キャラクターは一番近くにいる敵を自動でターゲットします。
ターゲットをほかの敵に変更したくない場合は、左スティック ボタンを押してターゲットをロックオン(固定)してください。

操作キャラクターの変更

LBボタンまたはRBボタンを押すと、操作キャラクターを切り替えることができます。

操作キャラクター

ウィンドウが青色のキャラクターを操作します。

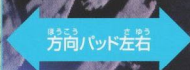
カメラの変更

右スティックを倒すと、カメラ位置を変更することができます。また、右スティックボタンを押すと、カメラが高い位置に固定されて動かなくなります。

操作モードの変更

方向パッド左右を押すと、操作キャラクターの操作モードが「MANUAL」と「AUTO」に切り替わります。「MANUAL」はプレイヤーが自分で操作でき、「AUTO」はキャラクターが設定した作戦で自動的に行動します。

MANUAL時

方向パッド左右

AUTO時

※MANUAL時には「MANUAL」と表示され、AUTO時には何も表示されません。

BATTLE

BATTLE CAMP

バトル：バトルキャンプ

バトル中にYボタンを押すと、アイテムや呪紋などを使ったり、バトルメンバーを入れ替えたりできるバトルキャンプが表示されます。

バトルキャンプを表示する

バトルキャンプを表示している間は、ポーズ(一時停止)状態になります。

アイテム

持っているアイテムを使用します。使うアイテム→対象のキャラクターの順に選んでください。
なお、アイテムを一度使用すると禁止アイコンが表示され、アイコンの表示中はアイテムを使えなくなります。

禁止アイコン

呪紋

習得している呪紋を使って敵を攻撃したり、味方を回復したりできます。
なお、呪紋は詠唱後に発動し、詠唱中に敵の攻撃を受けると、詠唱が中断されてしまうので注意しましょう。

アクションスキル

バトル中にのみ使えるスキルで、敵の注意を自分に引きつける「挑発」や、30秒間攻撃力が上がる「バーサーク」などのスキルを使うことができます（スキルはスキルブックを使用すると習得します）。
ただし、アクションスキルを使用するにはMPが必要で、MPが足りないと使うことはできません。

セットアップ

キャラクターの技設定（→P.21）と装備（→P.19）を変更できます。
LBボタンまたはRBボタンで技設定と装備の表示を切り替えてください。

作戦

キャラクターごとの作戦を変更できます（→P.23）。

メンバー入れ替え

パーティメンバーが5人以上いる場合、バトルに参加するメンバーを変更できます。
なお、メンバーを入れ替えると「アイテム」と同じように禁止アイコンが表示され、一定時間メンバーを入れ替えることができなくなります。

逃走

バトルから逃げます。敵とのレベル差によって、逃走までにかかる時間が異なります。なお、逃走すると経験値やフォル（お金）などを獲得することができなかったり、ボーナスボード（→P.26）が失われてしまうので注意してください。
※特定の敵からは逃げられません。

BATTLE ELEMENT & CONDITION

バトル：属性と状態変化

属性攻撃や状態変化を利用することが、バトルに勝利するカギとなることがあります。
属性や状態変化には、つねに気を配るようにしましょう。

属性

属性には右の7種類があり、属性のついた武器やスキルで攻撃したり、防具を装備することで、与えるダメージや受けるダメージに影響を与えます。

■属性の種類

地	雷
水	光
火	闇
風	

攻撃属性

武器やスキルには属性を持つものがあり、これらを装備したり使うと、キャラクターの攻撃に属性がつきます。

耐性属性／弱点属性

防具にも属性を持つものがあり、これらを装備すると特定の攻撃属性に対して強くなったり弱くなったりします。
キャラクターの防御属性はステータス（→P.22）で確認でき、数値がプラスだと耐性属性、マイナスだと弱点属性になります。

属性	値
(地属性)	0
(水属性)	0
(火属性)	0
(風属性)	0
(雷属性)	0
(光属性)	4
(闇属性)	−4

属性の関係

属性がついた攻撃は、その属性が弱点属性である相手に対して大ダメージを与えますが、耐性属性を持つ相手には、通常よりも与えるダメージが減ってしまいます。

敵の属性を確認する

敵の属性は、アクションスキル（→P.35）の「エネミーサーチ」で確認できます。
弱点属性を利用して、うまく攻撃していきましょう。

状態異常

敵から特殊な攻撃を受けたりすると、キャラクターの状態が変わることがあります。

バトル終了後に自動で回復する状態異常

スタン

気絶して、一定時間行動することができなくなります。

凍結

凍って動けなくなり、水属性以外の攻撃で戦闘不能になります。

フォグ

視界が悪くなり、攻撃したときに自動で距離を詰めなくなります。

かぼちゃ

体がかぼちゃになり、移動以外の行動ができなくなります。

ヴォイド

一定時間、戦闘不能を除く状態異常にかかりません。

スキルやアイテムなどで回復する状態異常

毒

毒におかされ、HPが少しずつ減っていきます。

呪い

悪魔に呪われて、MPが少しずつ減っていきます。

沈黙

能力を封印され、スキルを使うことができなくなります。

マヒ

体が痺れてしまい、回復するまで一切行動できなくなります。

戦闘不能

HPが0になり、まったく行動することができなくなります。

※パーティ全員がマヒか戦闘不能になると、敗北してゲームオーバーになります。

※「ヴォイド」になると、ほかの状態異常や補助効果は解除されます。また、一定時間ファクター効果や補助効果がかからなくなります。

※「スタン」「凍結」「フォグ」「かぼちゃ」「ヴォイド」は、戦闘中にアイテムやスキルで回復できます。

補助効果

特定のスキルやアイテムを使うと、キャラクターにステータスアップなどの補助効果がつきます。補助効果はキャラクター1人につき、同時に4つまで重ねがけできます。

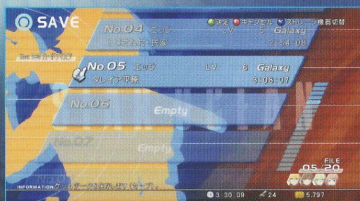
※補助効果のなかには、重ねがけをしても効果が発揮されないものもあります。

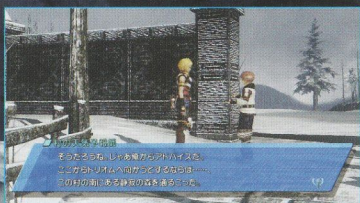
HINTS

冒険のヒント

冒険を進めていくうえで役に立つ情報をいくつか紹介します。
星の海で迷ってしまったときは、ここで紹介しているヒントをぜひ思い出してください。

セーブはこまめに

冒険中には、思わぬ強敵に出会うことがあるかもしれません。不測の事態に備えて、セーブはこまめに行いましょう。

冒険が進まないときは……

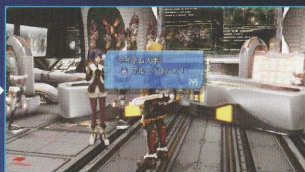
冒険が進まないときは、町にいる人や仲間キャラクターと会話してみましょう。冒険に役立つ情報が得られたり、イベントが進むことがあります。

回復ポイントを利用する

フィールドマップの場所によっては、回復ポイントがあることがあります。回復ポイントの上に乗ると、HPとMPが完全に回復して状態異常(→P.37)も治るので、レベル上げのときなどに活用してください。

回復ポイント

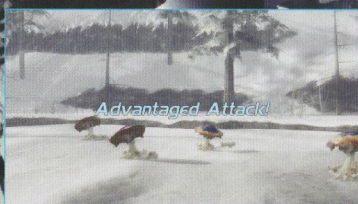
STAR OCEAN THE LAST HOPE

クエストをこなして報酬を手に入れよう

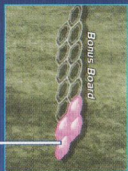
町の人に話しかけたとき、クエストを受けられることがあります。頼まれたアイテムを持っていくと、めずらしいアイテムやたくさんのフォル（お金）をもらうことができるので、クエストを受けるのもよいかもしれません。

アイテムクリエイションで装備を強化

アイテムクリエイション（→P.16）を行うと、ショップで買える武器や防具などよりも強いものを作成できることがあります。バトルで勝てない敵がいるときは、アイテムクリエイションで装備を強化してみるとよいでしょう。

エンカウントの状況に注意

敵シンボルには背後から接触して、アドバンテージアタック（→P.11）を狙っていきましょう。逆にサプライズアタックが起こると、味方に不利な状況でバトルが始まるので注意が必要です。

ボーナスボードを連結させよう

ボーナスボードは、操作キャラクターがクリティカルヒットを受けたり、戦闘不能になったり、バトルから逃走したりするとすべて失われてしまいます。ただし、同じ色のボードを連続して獲得するとボード同士が連結して、連結した部分のボードはすべて失われずに半分残るので、できるだけ連結を狙っていきましょう。

連結したボード

サイトアウトを狙う

サイトアウト(→P.29)は積極的に狙っていきましょう。サイトアウトが成功すると、敵は一定時間無防備になって、攻撃したときの最初の一撃が必ずクリティカルヒットになります。まずは弱い敵を相手に練習するとよいでしょう。

なお、特定の敵はサイトアウトをしたときにカウンター攻撃をしてくることがあります。敵が攻撃モーションに入ってからサイトアウトを行うと、カウンター攻撃をされる心配がないので、敵の行動をよく見てサイトアウトを狙いましょう。

リンクコンボボーナスでダメージアップ!

左トリガーと右トリガーにセットされているリンクコンボを連続使用する(→P.31)と、リンクコンボボーナスがかかって攻撃力が上がります。

難しい操作をすることなく攻撃力を上げることができるので、積極的に狙っていくとよいでしょう。

弱点属性で攻撃する

属性(→P.36)を持った攻撃をすると、弱点属性を持っている敵に大きなダメージを与えることができます。敵の弱点属性を狙って攻撃していきましょう。
逆に味方の装備品には気を配り、弱点属性を作らないようにすることも重要です。

操作キャラクターを変更してみよう

バトルでは、LBボタンやRBボタンで操作するキャラクターを変更できます。
倒せない敵がいるときは、操作キャラクターを変更すると意外と簡単に倒せることもあるので、バトルで行き詰まったときはぜひ試してみてください。

アーツコレクションの達成をめざす

バトルでは、操作キャラクターごとにアーツコレクションが設定されています。特定の攻撃で敵を倒すなどの条件を達成すると、リザルト画面で確認できます。
たくさん達成すると、何かよいことが起きるかもしれません。

バトルシミュレータで練習する

バトルが難しくて敵になかなか勝てないときは、バトルシミュレータ(→P.08)で練習してみるのがオススメです。
バトルに負けてしまってもゲームオーバーにはならないので、安心してバトルの練習ができます。

お問い合わせ先は　スクウェア・エニックス　インフォメーションセンター

PHONE 0570-003-399（PHSからご利用の場合は 046-203-1100）

■受付時間：月～金　11:00～19:00　（土・日・祝日および弊社指定休日を除く）

※通話料金はお客様のご負担になります。

※ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。

ホームページ　http://www.square-enix.com/jp/

●製品の仕様は予告なく変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。
●発売から年数を経た商品につきましてはサポートできない場合がございます。
●いったん消失してしまったデータ、及び不正な手段により改変されたデータにつきましては、サポートを行っておりませんので、あらかじめご了承ください。

WTC-00002